

## MULTIMEDIA INTERAKTIF BELAJAR ADAB WUDHU, SHALAT DAN DOA SETELAH SHALAT

Yesi Rudyana<sup>1</sup>  
Aditya Rahman Yani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa, <sup>2</sup>Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294

### ABSTRAK

Salah satu materi pendidikan yang perlu diberikan kepada anak-anak berumur 8-11 tahun adalah pendidikan agama. Ini dikarenakan pendidikan agama menjadi hal utama dalam pembentukan karakter anak, yang akan menentukan moral anak serta menciptakan generasi muda yang unggul dan berakhlak baik. Pembentukan karakter pada anak bisa dimulai dari melakukan wudhu, shalat serta hafalan doa setelah shalat yang sesuai ajaran agama Islam. Namun masih banyak anak-anak berumur 8-11 tahun yang belum paham bagaimana tata cara wudhu, shalat dan doa setelah shalat secara benar, maka untuk mengatasi masalah tersebut di butuhkan strategi khusus dalam membimbing anak-anak secara efektif dan metode baru dalam pengajaran agama yang dapat menarik minat dan mudah dipahami. Multimedia interaktif merupakan salah satu media yang digemari anak-anak, dan sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran agama Islam. Multimedia interaktif merupakan media yang mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu multimedia interaktif ini juga akan menyampaikan tata cara wudhu, shalat dan doa setelah shalat berdasarkan kumpulan hadist yang shahih.

**Kata Kunci:** Interaktif, Adab, Wudhu, Shalat, Doa

### ABSTRACT

*One of the educational material that needs to be given to children aged 8-11 years is religious education. This is because religious education became central to the formation of character, which will determine the morals of children and young people create superior and good moral. The formation of character in children can be started from performing ablution, prayer and the recitation of prayer after prayer that according to the teachings of Islam. But there are still many children aged 8-11 years who do not understand how the procedure ablution, prayer and doa correctly, then to resolve the issue in need specific strategies to guide children effectively and new methods in teaching religion can be interesting and easy to understand. Interactive Multimedia is one of the popular media of children, and it is effectively used as a medium of learning Islam. Interactive Multimedia is media that is able to combine text, images, audio, music, animation or video images in a single unit that supports one another in order to achieve the learning objectives. Besides interactive multimedia will also deliver ordinance ablution, prayer and doa by the hadith collection Sahih.*

**Keyword:** Interactive, Procedure, Ablution, Prayer, Doa

## **I. PENDAHULUAN**

Usia 8-11 tahun merupakan awal dari tumbuh kembangnya kecerdasan anak, karena pada masa ini merupakan masa keemasan seorang anak, yang mudah sekali menerima berbagai upaya pengembangan potensi yang dimiliki. Pemberian pendidikan dan pengajaran harus disesuaikan dengan usia anak didik agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

Salah satu materi pendidikan yang perlu diberikan kepada anak-anak adalah pendidikan agama, ini dikarenakan pendidikan agama menjadi hal utama dalam pembentukan karakter anak, yang akan menentukan moral anak serta menciptakan generasi muda yang unggul dan berakhlak baik, pembentukan karakter pada anak bisa dimulai dari melakukanshalat, wudhu serta hafalan doa setelah shalat. Esensi shalat sebagai tiang agama merupakan bentuk penyadaran dalam pembentukan karakter anak. Lingkungan berperan penting dalam perkembangan kehidupan seorang anak. Lingkungan ini diawali dari lingkungan keluarga. Keluarga yang tidak disiplin dalam melaksanakan shalat, tidak ada tauladan yang bisa diserap oleh sang anak. Dalam hal ini poros utama adalah orang tua, orang tua harus menjadi tauladan bagi anak terutama dalam hal shalat. Tidak hanya sekolah dan peran guru yang berpengaruh terhadap perkembangan anak-anak dalam belajar agama islam, para orang tua sangat berperan penuh dalam mendidik anak anaknya.

Metode pembelajaran yang mengedepankan proses verbalisasi dari pendidik ini sangat mendominasi pada lembaga-lembaga pendidikan yang ada, dimana pendidik dituntut untuk menguasai semua bahan ajar yang kemudian disampaikan pada siswa-siswinya tetapi jika penyampaian dan bahan materi tidak dikemas dengan baik oleh pendidik maka para siswa akan merasa bosan dan terkesan monoton. Media pendidikan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap para siswa. Orientasi pengajaran akan berlangsung lebih efektif apabila guru memanfaatkan media pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pendukung guna melancarkan proses pembelajaran terhadap anak. Di beberapa sekolah telah memanfaatkan adanya media pembelajaran sebagai penunjang dan membantu kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media tersebut dimaksudkan agar proses komunikasi antara guru dan siswa tidak mengalami hambatan. Interaksi antar guru dan siswa berjalan lancar sehingga tercipta suasana kondusif serta fungsi stimulus yang melekat pada media dapat dimanfaatkan untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media pendidikan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap para siswa. Orientasi pengajaran

akan berlangsung lebih efektif apabila guru memanfaatkan media pendidikan. Salah satunya adalah, alat bantu pelajaran yang menggunakan media audiovisual lewat tayangan Multimedia Multimedia interaktif.

Multimedia interaktif ini mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan media yang lainnya. Kelebihan pertama adalah penyajiannya bersifat informatif, dan lebih menarik karena menampilkan digital portopolio, homepage, Interaktif CD dan dapat juga beralurkan cerita atau mini game kemudian kelebihan kedua adalah bisa langsung berhubungan dengan *user* sehingga target *audience/use*, dapat langsung berinteraksi dengan media yang dirancang, tidak bersifat membosankan, lebih hidup dengan tampilan dan suara yang telah dipadukan, beberapa contoh Interaktif CD.

## II. METODE PERANCANGAN

### 2.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari pihak yang bersangkutan. Untuk perancangan kali ini data primer yaitu dengan menggunakan wawancara. Sedangkan data sekunder menggunakan beberapa teknik diantaranya adalah studi pustaka, internet, data eksisting, Kompetitor, Komparator.

### 2.2. Analisis Data

Perancangan Multimedia Multimedia interaktif Belajar adab wudhu, shalat dan doa setelah shalat versi 2D supaya tepat mengenai sasaran dan berhasil mencuri perhatian anak-anak terhadap pendidikan agama islam yang mulai ditinggalkan. Analisa data yang digunakan adalah analisis 5W + 1H. Dengan analisis 5W + 1H (*what, where, when, why, who* dan *how*), akan menjadi acuan dalam perancangan multimedia multimedia interaktif belajar adab wudhu, shalat dan doa setelah shalat yang selalu mengacu pada target *audince* yang dituju.

- **What (apa):** Apa yang ingin disampaikan dalam perancangan multimedia multimedia interaktif belajar?

Pesan dari perancangan multimedia multimedia interaktif belajar adab wudhu, shalat dan doa setelah shalat adalah untuk mengajak para audiens yang khususnya anak-anak lebih mengenal agama islam. Terlebih dapat menerapkan syariat islam dalam kehidupan sehari-hari.

- **Where (dimana):** Dimana CD Interaktif diedarkan?  
CD interaktif ini akan di edarkan ke sekolah-sekolah SD dan juga akan diperjual belikan di toko-toko seperti gramedia, toga mas dan banyak yang lainnya.
- **When (kapan):** Kapan CD Interaktif tersebut dimainkan?  
Dalam hal ini waktu penyebaran media disesuaikan dengan program yang ada pada pengelola toko buku seperti gramedia dan tidak hanya di toko buku tapi juga di sekolah-sekolah SD sesuai dengan jadwal dari sekolah.
- **Why (kenapa):** Kenapa CD Interaktif Indonesia kurang memiliki peminat?  
Berdasarkan target audiens agar pesan dalam perancangan CD Interaktif belajar ini tersampaikan lebih efektif dan pada akhirnya target audiens akan melakukan *action*, seperti pada langkah-langkah berikut ini yang mengikuti teori AIDA.
- **Who (Siapa):** Siapa target audiens yang akan dituju?  
Tujuan pemilihan sasaran adalah menentukan target audiens yang menjadi prioritas. Sasaran yang dituju adalah masyarakat luas, dan difokuskan terhadap segmen anak-anak. Jadi sasaran yang dituju bukan semua masyarakat, melainkan difokuskan pada anak-anak. Sesuai dengan keadaan dilapangan, anak-anaklah yang dominan menyukai CD Interaktif. Berikut merupakan penetapan segmentasi. Berikut merupakan penetapan segmentasi target audiens yaitu:

### **Geografis**

Segmentasi geografis merupakan pembagian pasar menjadi unit-unit geografis berbeda, misalnya wilayah, negara, negara bagian, propinsi, kota dan kepulauan (suyanto, 2004:2). Berdasarkan geografis sasaran yang diinginkan adalah seluruh pulau jawa. dan terfokus pada daerah perkotaan. Contohnya adalah Sidoarjo, Surabaya, Jakarta, Yogyakarta.

### **Demografis**

Segmentasi demografis adalah pasar dikelompokkan berdasarkan variable-variabel pendapat, jenis kelamin, pendidikan, jumlah penduduk, usia ukuran keluarga, siklus hidup keluarga, pekerjaan, agama, kewarganegaraan, dan kelas sosial (Suyanto, 2004:3). Berdasarkan demografi sasaran yang diinginkan adalah masyarakat dengan taraf hidup menengah keatas anak-anak sebagai target utama, pelajar, beragama islam, ukuran keluarga terdiri dari bapak, ibu dan tidak lebih dari 2 anak, Laki-laki maupun perempuan dengan pendidikan SD dengan range umur 8-11 tahun, dan WNI.

**Psikografis.**

Segmentasi psikografis mengklompokkan pasar dalam variabel gaya hidup, nilai dan kepribadian (Suyanto, 2004:4). Anak-anak yang suka menonton film kartun dan mempunyai imajinasi yang tinggi dan suka bermain yang mengandung ketelitian serta perlu kecerdasan dan keterampilan serta mereka yang suka bermain game dan gadget. Senang mengeksplor hal-hal baru.

**Behaviouristis**

Segmentasi behaviouristis membagi kelompok berdasarkan status pemakai, kejadian, tingkat penggunaan, status kesetiaan, tahap kesiapan pembeli dan sikap (Suyanto, 2004:5). Berdasarkan Behaviouristis sasaran yang diinginkan adalah anak-anak yang suka sekali bermain komputer, game dan gadget. Mereka yang suka sekali bermain game sampai berjam-jam.

- **How (Bagaimana):** Bagaiman merancang CD Interaktif agar lebih efektif dan efisien?

Menentukan sebuah pesan kreatif merupakan salah satu cara dalam menyampaikan supaya mudah diingat. CD Interaktif dapat dibilang sukses jika dari pandangan pertama audiens melihat sebuah susunan layout dan navigasi, dia dapat paham dan mengerti akan maksud dan tujuan dari CD Interaktif tersebut.

**III. KONSEP PERANCANGAN**

Konsep utama dalam perancangan multimedia CD interaktif belajar adab wudhu, shalat dan doa setelah shalat adalah **“Fun Islamic Education”**. “*Fun*” dalam kamus bahasa inggris diartikan senang , kesenangan atau, sesuatu hal yang bisa membuat target audiens merasa terhibur. “*Islamic*” dalam kamus bahasa inggris berarti islam. Islam adalah agama yang diajarkan oleh nabi Muhammad Saw yang berpedoman pada kitab suci Al-Quran yang diturunkan kedunia melalui wahyu Allah SWT. Sedangkan “*Education*” berasal dari bahasa inggris yang berarti pendidikan. Salah satu materi pendidikan yang perlu diberikan kepada anak-anak adalah pendidikan agama.

Menggambarkan sebuah proses pembelajaran tentang ibadah dalam islam khususnya tata cara wudhu, shalat dan Do’a setelah shalat dengan menggunakan media interaktif yang menarik dan menyenangkan sehingga target audiens lebih mudah memahaminya. *Keyword* diaplikasikan dalam perancangan kali ini sebagai dasar proses

pembuatan dalam strategi visual dari multimedia interaktif belajar ini, agar terlihat lebih menarik. Keyword dalam konsep verbal mencakup pesan moral, alur cerita dan karakter utama. Perancangan kali ini membahas tentang pentingnya pendidikan agama sebagai pembentukan moral yang baik bagi anak-anak. Tujuan perancangan kali ini adalah menunjukkan tata cara berwudu shalat dengan benar serta menghafal Do'a setelah shalat.

### **3.1. Pendekatan Kreatif Cerita**

Dilihat dari analisis *consumer insight* pendekatan kreatif cerita dapat dilakukan dengan apa yang target *audience* inginkan. Audiens menginginkan Multimedia interaktif Belajar dengan karakter yang unik, layout yang dengan warna yang colourful tapi tidak mencolok warnanya, audiens menginginkan visual dengan unsur animasi 2D dan informasi-informasi yang ditawarkan lengkap seperti terdapat teks arab beserta *audio* (suara). Multimedia interaktif belajar yang diinginkan oleh target audiens adalah Multimedia interaktif belajar yang mudah dalam penggunaannya tidak membingungkan saat menggunakannya.

Ilmu yang terkandung dalam perancangan multimedia CD interaktif belajar adab wudhu, shalat dan doa setelah shalat adalah bagaimana cara membuat sebuah media interaktif dengan gambar yang menarik dan layak untuk dijual atau digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah.

### **3.2. Pesan Moral**

Pesan moral yang disampaikan dalam perancangan Multimedia interaktif belajar kali ini adalah sebagai umat muslim sudah seharusnya kita belajar islam secara kaffah, bisa dimulai dari hal-hal sederhana seperti belajar berwudhu dan shalat, banyak dari generasi-generasi muda sekarang yang jarang melakukan shalat bahkan dari mereka banyak yang salah dalam urutan-urutan berwudhu, dan tidak hafal Do'a setelah shalat, hal-hal seperti ini bisa berpengaruh terhadap kepribadian moral anak-anak. Dengan adanya perancangan Multimedia interaktif belajar ini diharapkan ada rasa ketertarikan belajar tentang ibadah dalam islam khususnya tata cara wudhu, shalat dan Do'a setelah shalat, agar tercipta generasi yang unggul dan berakhlak baik.

### **3.3. Susunan Isi Materi**

Susunan isi pada Multimedia multimedia interaktif belajar ini berawal dari opening logo kemudian dilanjutkan opening pengenalan karakter untuk menuju menu selanjutnya, menu utama, menu adab berwudhu, menu tata cara berwudhu, menu tata cara shalat, menu adab berdoa, dan menu doa setelah shalat.

### **3.4. Deskripsi Konten**

#### **Opening**

Berisi logo kemudian dilanjutkan pengenalan karakter Sholeh dan Sholeha.

#### **Menu Utama**

Berisi pilihan untuk masuk ke menu wudhu, shalat dan doa setelah shalat.

#### **Menu Wudhu**

Berisi menu adab berwudhu untuk pembuka sebelum masuk ke menu tata cara berwudhu, menu ini berisi suara narasi dan text kemudian dilanjutkan ke menu tata cara berwudhu yang berisi gerakan animasi berwudhu yang bisa di kontrol oleh pengguna, suara narasi, text, dan effect suara.

#### **Menu Shalat**

Berisi tata cara shalat, terdapat gerakan animasi shalat, suara narasi, text dan effect suara.

#### **Menu Doa Setelah Shalat**

Berisi menu adab berdoa untuk pembuka sebelum masuk ke menu doa setelah shalat, menu ini berisi suara narasi dan text kemudian dilanjutkan ke menu doa setelah shalat.

### **3.5. Gaya Visual**

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan, gaya gambar yang diminati para target audiens adalah gaya manga. Gaya gambar yang akan dipakai adalah gaya gambar kartun yang tidak realis namun terlihat lucu dan menarik untuk dilihat. Visual 2D dengan gaya gambar seperti gambar manga lebih sesuai, dikarenakan gaya gambar manga chibi lebih sesuai. Dikarenakan gaya gambar manga chibi memiliki ukuran dan gestur yang unik dengan mata yang besar badan agak gemuk sehingga cocok untuk anak-anak. Gaya gambar manga chibi dipilih dikarenakan faktor genre audiens yang unisex. Anak-anak laki-laki dan perempuan dapat memainkan Interaktif CD Belajar ini.

perancangan multimedia Interaktif ini menggunakan efek dan animasi yang interaktif. Efek dan animasi terdapat pada gambar dan *button*-nya. Setiap gambar akan bergerak seperti gerakan berwudhu, shalat dan do'a setelah shalat, kemudian efek animasi juga terdapat pada setiap buttonya, setiap *button* jika disentuh akan berubah warna.

### **3.6. Karakter**

Perancangan Multimedia interaktif belajar ini menampilkan dua karakter tokoh, karakter tersebut laki-laki dan perempuan Beberapa karakter dalam Multimedia interaktif belajar sebagai berikut:

#### **3.6.1. Sholeh**

Sholeh merupakan salah satu tokoh utama untuk memandu dan menemani para target audiens dalam menggunakan interaktif ini. Sholeh ini memiliki gestur yang agak gemuk, mata belok dan tinggi badan yang sedang tidak terlalu pendek tidak terlalu tinggi dan hidung yang sedikit bulat. Sholeh ini memakai baju koko, sarung dan mengenakan peci. Dalam multimedia interaktif belajar ini sholeh memeragakan cara berwudu, dan shalat secara benar lengkap dengan suaranya.

#### **3.6.2. Sholeha**

Sholeha ini teman dari sholeh. Sholeha ini memiliki gestur badan kurus, tinggi badan sedang, mata belok dan hidung yang sedikit bulat. Sholeha ini menggunakan kerudung, gamis dan juga mukenah yang dipakai saat membaca Do'a setelah shalat. Sholeha ini tugasnya juga akan memandu para target audiens dalam menggunakan multimedia interaktif belajar ini. Dalam Multimedia interaktif belajar ini sholeha membaca Do'a setelah shalat.

### **3.7. Konsep Audio**

#### **3.7.1. Sound Effect (SFX)**

Sound effect yang digunakan dalam perancangan multimedia multimedia interaktif belajar kali ini berfungsi memberikan efek suara dalam setiap *page*. Sound effect yang digunakan diantaranya adalah button, dan setiap page menu utama, shalat, wudhu dan doa setelah shalat (suara air mengalir, hembusan angin, dan suara kicauan burung)



### 3.7.2. Musik Latar

Musik yang akan digunakan sebagai latar belakang sesuai dengan konten islami salah satunya seperti music nuansa arab , Gambus, Kasidah, Nasyid. Penggunaan salah satu konten music islami di harapkan menimbulkan efek nuansa islami.

### 3.7.3. Dubbing

Suara narasi digunakan sebagai pendukung animasi opening, menu utama, menu wudhu, shalat dan doa setelah shalat dalam CD interaktif nantinya. Fungsi dari narasi tersebut adalah untuk memudahkan anak-anak dalam belajar CD interaktif.

### 3.8. Tipografi

Font yang digunakan dalam perancangan CD interaktif kali ini menggunakan font berkarakter tebal. Penggunaan font tersebut membawa kesan lucu yang menyesuaikan dengan gaya gambar. Sesuai dengan keyword *fun*, font jenis tersebut cocok digunakan karena mudah untuk dibaca.

### 3.9. Warna

Berdasarkan teori warna dalam perancangan multimedia CD interaktif ini menggunakan warna yang cerah, warna yang membuat anak-anak merasa senang. Warna-warna cerah itu seperti warna biru, hijau muda, kuning.

## IV. KESIMPULAN

Banyaknya kesalahan yang dialami oleh para anak-anak dalam melakukan shalat dan gerakan berwudhu, tidak hafal doa tahiyat, cara duduk diantara dua sujud yang salah, cara duduk pada saat tahiyat awal dan akhir yang salah, dalam melakukan gerakan berwudhu kebanyakan dari mereka urutannya salah dan tidak hafal doa setelah shalat. Kemudian untuk doa setelah shalat mereka tidak diajarkan disekolah sehingga mereka tidak mengerti bacaan-bacaan dzikir yang dibaca setelah shalat. Setelah CD Interaktif ini selesai dibuat dan diedarkan semoga dalam kelanjutannya CD Interaktif ini dapat membantu para anak-anak dalam belajar tata cara berwudhu, shalat dan doa setelah shalat dengan baik dan benar.

## **KEPUSTAKAAN**

- Eko, Nugroho. 1994. *Pengenalan Teori Warna*. Jakarta.
- Hakim, M. arif. 2004. *Doa-Doa Terpilih Munajat Hamba Allah Dalam Suka dan Duka*. Bandung: Marja.
- Kusmiarti, R.Artini. 1999. *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Purnama, Bambang Eka. 2013. *"Konsep Dasar Multimedia"*. Yogyakarta: graha ilmu.
- Ramadianto, Anggara Yudha. 2008. *Membuat Gambar Vektor Dan Animasi Interaktif Dengan Flash Profesional 8*. Bandung: YramaWidya.
- Rahbawi, Abdul Q. 2007. *Fikih Shalat Empat Madzhab*. Jogjakarta: PT. Pustaka Hikam.
- Safanayong, Yongki. 2006. *"Desain Komunikasi Visual"*. Jakarta: Arte Intermedia.

## **BIODATA PENULIS**

**Yesi Rudyana, ST** lahir di Sidoarjo, 1 Oktober 1992. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional "veteran" Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2010. Sebagai Desainer komunikasi visual, penulis memilih fokus pada bidang ilustrasi, layout dan multimedia.

**Aditya Rahman Yani, ST., M.Med.Kom** lahir di Madiun, 29 September 1981. Pendidikan S1 diselesaikan pada tahun 2005 di Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya (ITS) jurusan Desain Komunikasi Visual dengan judul tugas akhir "Perancangan Kampanye KDRT". Kemudian melanjutkan master di bidang, Media dan Komunikasi, Universitas Airlangga Surabaya pada tahun 2008-2010 dengan judul thesis "*Gambaran Kehidupan Sosio-kultural Etnis Jawa Kelas Bawah Dalam Iklan Korporat Gudang Garam Tbk*". Saat ini aktivitasnya adalah mengajar di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jatim. Beberapa kali melakukan penelitian di bidang *Visual Culture* dan dipresentasikan dalam berbagai seminar/konfransi international diantaranya "*Representasi kehidupan sosio-kultural Orang Melayu dalam Film Upin-Ipin*", "*Gambaran Postmoderenisme dalam Film Perempuan Berkalung Sorban*", dan "*Estetika Seni Islam dan Seni Barat*".

LAMPIRAN



Gb.1. Logo Senang Belajar Shalat



Gb.2. Karakter Sholeh dan Shaliha



Gb.3. Screenshoot Tampilan Menu



Gb.4. Kemasan Interaktif CD



Baju



Pin



Tas

Gb.5. Media Pendukung





Gb.6. Media Pendukung